compagniekat'chaça

www.katchaca.fr / 09 52 08 96 55

cabines autonomes

titre provisoire

projet chorégraphique & numérique

sommaire et résumé
du projet

Résumé	p.3
Note d'intention de la chorégraphe	p.4
Notes d'intention de l'artiste numérique	p.5
Démarche artistique et contexte	p.6
Les recherches artistiques	p.7
Une approche modulaire : les créations de ***Cabines autonomes***	p.8
Diffusion des pièces : dans quels espaces ?	p.9
Étapes de travail	p.9
L'équipe du projet	p.9
Des images de Cabines (création 2014/15) et de l'artiste numérique	p.10
Matériel & logiciel	p.10
Biographie de la chorégraphe	p.11
Biographie de l'artiste numérique	p.11
Contacts	p.12

RESUMÉ DU PROJET

Les cabines autonomes est un projet chorégraphique et numérique de cabines génératrices de danse. La chorégraphe cherche à révéler la danse dans des gestes quotidiens à travers un espace défini, une cabine. Elle souhaite apporter au public la possibilité de vivre une expérience chorégraphique à travers trois approches complémentaires :

// **un spectacle solo**
// **une installation numérique** pour l'expérimentation du public, qui ne nécessite pas de médiation, mais implique, par son système et sa forme même, certains gestes.
// **un développement utopique** : créer un dispositif artistique adapté à des outils utilisés dans le jeu vidéo pour que le public puisse poursuivre l'expérience artistique à domicile.

Note d'intention
de la chorégraphe

Agir, c'est répondre aux invitations du monde.

Ezequiel Di Paolo, The embodied Mind – film (Universidad de Zaragoza)

Depuis 2012, je cherche un langage chorégraphique et numérique qui naît d'une double interrogation : Comment un nouvel environnement numérique influence-t-il la perception des danseurs, et donc l'écriture chorégraphique ? Comment les danseurs – ou les non danseurs – confrontés à ce dispositif, le modifient-ils à leur tour, et influencent donc l'écriture numérique ?
Notre environnement s'est peuplé de machines, au risque de créer parfois un rapport de dépendance entre l'être humain et la machine. Travailler sur un langage chorégraphique et numérique, c'est placer l'humain au cœur de la recherche. C'est affirmer que, si les technologies nous influencent, nous pouvons aussi agir sur elles.

Je cherche également à développer un langage relationnel : l'art numérique fait entrer la création dans un nouveau paradigme, celui de la relation entre une œuvre et un public. Je m'intéresse depuis toujours à la relation entre la création artistique et les personnes auxquelles elle s'adresse, avec qui elle peut se construire.

Pour parvenir à ce nouveau langage, je travaille avec Raphaël Dupont, artiste numérique.

En 2013, j'ai débuté une recherche à partir de cabines. ***Les cabines autonomes*** constituent le troisième projet de création qui explore l'objet cabine. Dans ce projet, je m'intéresse à la frontière entre geste quotidien et geste chorégraphique, et entre corps et cerveau. Je cherche à révéler la danse inhérente à chaque geste. Cette recherche m'anime dans le contexte d'un monde où corps et cerveau sont encore trop souvent envisagés comme deux entités différentes, et où le corps est relégué à la position d'une enveloppe embarrassante ou d'un outil entraîné à la performance.
En explorant la corporalité, dont nous n'avons souvent pas conscience, de gestes du quotidien, je cherche à valoriser l'importance de la conscience, de « l'intelligence », du corps, et à suggérer de s'affranchir de la distinction corps-cerveau.

Ma première question sera donc : comment faire danser les gens ? Ou comment leur faire prendre conscience qu'ils dansent même s'ils n'en ont a priori pas l'impression ? Comment peut-on se confronter à l'art et transgresser une première frontière sociale : ne pas danser en public.

Ce projet poussera plus loin ma recherche sur le langage relationnel que permet l'art numérique associé à une démarche chorégraphique.

Dans notre environnement quotidien, la cabine est un espace d'intimité : cabine de douche, cabine d'essayage, cabine téléphonique... En installant des cabines dans l'espace public, je cherche à confronter cette sensation d'intimité et le monde extérieur, et à faciliter l'expérimentation du public grâce à la capacité de la cabine à donner la sensation de s'isoler du monde.

Note d'intention
de l'artiste numérique

Après un regard sur mes objets et propositions de ces dernières années, je crois pouvoir dire que le questionnement général de mes recherches touche notre capacité à investir l'espace par nos sens et notre corps. Avec cette problématique, j'en suis venu à interroger plusieurs notions et plusieurs pratiques. Le mouvement dans le geste sensible observé avec la danse et la performance, de même que l'exploration du déplacement géographique exprimé par le voyage ou la découverte d'un territoire. Dans un geste, se manifeste l'expression de l'altérité, d'un lieu, d'un moment.

Ces questionnements prennent également forme lors d'installations audio, vidéo et ou interactives.

Le questionnement de l'interactif est pour moi un sujet de réflexion majeur dans mes recherches. L'œuvre d'art dite interactive fait appel à une relation particulière entre le spectateur et l'œuvre. Ces œuvres nécessitent un investissement corporel du public, l'interaction révèle la nature même de l'objet. C'est donc une interdépendance qui s'installe entre les deux entités.

La question pour moi est d'établir le protocole de cette relation sans avoir à faire intervenir un tiers (un médiateur, une note explicative, un mode d'emploi ...). Cette relation doit être intuitive, dans la mesure du possible. Là se situe la difficulté de l'œuvre interactive, que son approche devienne naturelle. C'est aussi une réflexion sur le geste qui mène cette recherche. En effet, c'est par le geste que se manifestent nos décisions, notre esprit, notre humanité. Comme l'écrit Vilém Flusser *"Écrire, détruire, faire l'amour ou fumer la pipe : l'existence se manifeste par des gestes."*

Utiliser des gestes qui sont soit naturels soit culturels pour construire la structure relationnelle. Certains objets particuliers appellent un geste particulier. je fais appel à cette mémoire collective, cet engrammage de connaissance, pour induire la relation à l'œuvre.

Jusqu'ici, j'ai pu explorer ce questionnement à travers la création d'installations interactives. La rencontre avec Natacha Paquignon et le projet des cabines autonomes m'offrent l'opportunité d'explorer une nouvelle facette de ce questionnement.

démarche artistique
le contexte

La Compagnie Kat'chaça développe depuis 2013 une recherche chorégraphique et numérique à partir de cabines numériques qui se décline en plusieurs créations. Ce travail marque la continuité des recherches de la compagnie pour développer de nouvelles relations entre art, populations et territoires.

Cabines est une création pour trois danseurs professionnels et trois cabines numériques aux frontières différentes, qui créent entre elles un espace de dialogue. Chaque danseur est associé à une cabine.

Ma cabine est ta cabine est une création partagée pour danseurs amateurs et professionnels à partir du même dispositif de 3 cabines. Les danseurs sont plus nombreux que les cabines, ils y entrent et en sortent comme des explorations de différents territoires.

La rencontre de personnes issues de territoires, cultures, origines sociales différents, est au cœur du projet. Leurs voix constituent la matière sonore principale des deux créations. La chorégraphe enregistre leurs paroles à partir de questions en lien avec la notion de frontière, qui recoupe des questions d'identité, d'altérité, de relation au territoire, à la langue...

Il s'agit pour la chorégraphe d'envisager le public comme un ensemble de personnes avec qui créer une relation basée sur la complémentarité des sensibilités, des savoirs et des savoir-faire.

Les cabines autonomes constituent le troisième projet à partir de Cabines. Il poursuivra cette recherche de relation entre œuvre et public. La chorégraphe de la compagnie cherche à développer un langage issu de ce métissage entre danse et art numérique, qui lui permet d'imaginer des pièces où le public devient acteur de l'expérience qu'il est en train de vivre.

Depuis 2013, la compagnie crée des pièces destinées principalement à des espaces publics. Cette démarche va dans le sens d'une appropriation d'espaces publics par la création artistique et du détournement du réel : détourner le regard, l'ouïe, apporter un propos artistique dans un lieu dont la fonctionnalité est autre. Elle cherche également à susciter la rencontre fortuite avec la création.

Dans ***les cabines autonomes***, cette recherche sera déclinée en trois modules complémentaires : un spectacle, une installation numérique, un dispositif artistique destiné à l'édition.

recherches
artistiques

À la recherche des principes actifs de la danse dans des gestes quotidiens.
L'objectif du projet des ***cabines autonomes*** est de révéler à la conscience la corporalité chorégraphique de gestes du quotidien. Pour parvenir à son objectif, le système numérique devra valoriser certaines actions et en ignorer d'autres, voire les dévaloriser, pour mettre en avant des principes chorégraphiques à l'œuvre dans les gestes explorés.

L'autonomie des cabines
Le dispositif devra fonctionner sans l'intervention de l'artiste numérique. Il sera donc programmé en amont pour ne plus avoir besoin de médiation pour fonctionner.

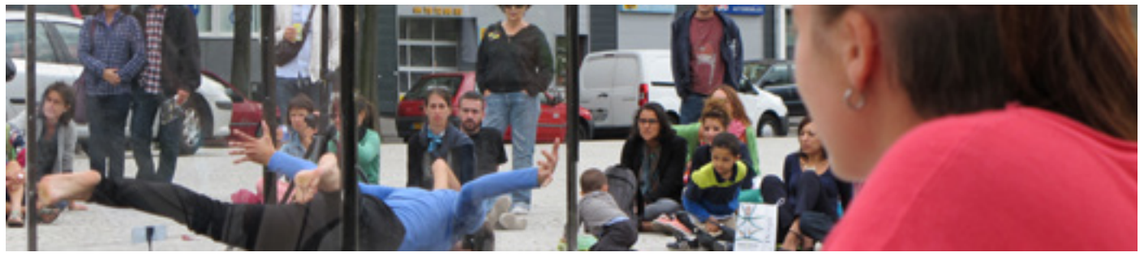
La recherche chorégraphique
Comment des gestes inscrits dans une quotidienneté peuvent-ils devenir matière chorégraphique ?
La chorégraphe mènera une recherche sur les mouvements culturels, universels, intimes, quotidiens, les gestes nouveaux issus de notre environnement technologique (gestechulation des anglo-saxons). La chorégraphe cherche à détourner ces mouvements de leur intention première pour qu'ils deviennent geste chorégraphique.
La recherche chorégraphique sera double :
// Quelle corporalité la chorégraphe veut-elle explorer ?
// Quelle grammaire de mouvements spécifique, quel vocabulaire gestuel, cherche-t-elle à expérimenter et à faire expérimenter au public ?
De la cohésion entre ces deux recherches complémentaires naîtra la cabine, qui sera alors le meilleur choix formel pour parvenir à l'objectif.

Recherche numérique
La recherche numérique sera intimement liée à la recherche chorégraphique.
La chorégraphe et l'artiste numérique chercheront à développer un système qui induit, par sa forme, son système, les objets qu'il contient, un vocabulaire spécifique de gestes.
Le système devra impliquer ces gestes sans médiation. Il pourra s'agir de gestes instinctifs ou de gestes acquis par apprentissage, qui seront déclenchés par un objet, une matière...

Les deux auteurs se poseront les questions suivantes :
// Quels médias sont adaptés ? (vidéo et/ou son, contenu graphique, texte)
// Quel(s) système(s) de captation ? (caméra, capteurs – détecteurs de présence, de position, de mouvement, de sens de passage, capteurs de distance, de vitesse, d'intensité lumineuse, piezos...)
// Quelle programmation numérique pour le propos artistique ? Comment programmation numérique et écriture chorégraphique se développent-ils ensemble pour aboutir à des pièces interactives qui impliquent la personne dans l'expérience artistique ?
// Comment rendre les cabines autonomes ?
=> Comment peuvent-elles fonctionner sans l'intervention de l'artiste numérique ou de la chorégraphe ?

Recherche plastique : quelles cabines ?
Quelle forme doivent prendre les cabines ? Ce choix découlera des expérimentations et du propos artistique.

approche modulaire
différentes créations



La compagnie envisage trois modules différents pour exploiter ces recherches.

Un spectacle solo
Les recherches aboutiront d'abord à un solo, fruit des recherches avec un-e danseur-euse, qui offrira une première expérience du propos artistique aux spectateurs.
Il permettra au public d'imaginer un champ d'exploration important du dispositif.

Une installation numérique : des cabines génératrices de danse
L'objectif de l'installation sera de générer des créations chorégraphiques et numériques impromptues avec le public. La danse naîtra de l'interaction avec le dispositif.

La recherche chorégraphique et numérique découlera des recherches pour le solo avec un-e danseur-euse professionnel-le, auxquelles s'ajouteront des explorations avec des non professionnels.
Les auteurs devront répondre à ces trois questions :
=> comment faire en sorte que la personne qui entre dans la cabine déclenche l'œuvre par sa présence ?
=> comment trouver ensuite une réciprocité entre le danseur ou le public et le dispositif ? C'est-à-dire comment peuvent-ils s'influencer l'un l'autre, le comportement de la personne influençant le comportement du dispositif, qui influence à son tour le comportement de la personne, pour créer une œuvre singulière pour chaque personne ?
=> comment définir la fin de l'expérience ?

Dans cette installation, la frontière première est celle de la cabine : comment donner envie au public de pénétrer dans une cabine posée dans un espace et de vivre une expérience artistique ?

Un développement utopique : l'édition d'un dispositif artistique pour plateformes de jeu
Pour prolonger l'expérience et explorer la richesse chorégraphique du dispositif, la compagnie projette la création d'un dispositif destiné à être édité. L'espace de la cabine sera alors un espace symbolique.
L'œuvre devra s'adapter à des supports de jeu vidéo existants (kinekt, par exemple). L'expérience pourrait alors se faire grâce à un écran immersif qui plonge l'utilisateur dans un univers impliquant des gestes quotidiens qui seront détournés pour devenir de la danse.

Il ne s'agira pas d'un jeu, mais d'un dispositif artistique générateur de danse à travers un corpus d'expériences corporelles issues du quotidien.

diffusion
espaces, étapes et équipe

DIFFUSION DES PIÈCES : DANS QUELS ESPACES ?

Espaces de diffusion du solo
Cette pièce pourra être présentée dans des cadres très variés : espaces publics, festivals, salles de spectacle, halls, …

Espaces de diffusion de l'installation
La compagnie souhaite développer ce dispositif pour deux types de diffusion :
// des lieux d'attente (aéroports, gares...) : installation pérenne d'une cabine génératrice de danse ;
// des événements artistiques : festivals, programmation en lien avec la diffusion du solo... La pièce pourra alors s'installer dans des espaces publics, en extérieur ou en intérieur.

Dans une formule idéale, il est envisageable de proposer au public les trois modules :
// programmation du solo ;
// expérimentation de la matière explorée dans le solo dans l'installation numérique ;
// Possibilité de prolonger et d'approfondir l'expérience chez soi grâce au dispositif édité.

ÉTAPES DE TRAVAIL

La chorégraphe et l'artiste numérique en sont à une première étape de recherche en vue de l'écriture du projet.
Objectif : fin 2015 : conception du solo et de l'installation numérique.

Cette conception passera par les étapes suivantes :
// résidence d'écriture aux Fées d'Hiver, lieu de création numérique dans les Hautes-Alpes
// résidence d'écriture dans un autre lieu spécialisé dans les nouvelles écritures numériques

2016 : concrétisation de la cabine génératrice de danse : solo et installation. Diffusion lors d'événements et installation dans des lieux d'attente. Recherches pour l'édition du support pour l'expérimentation à domicile.

2017 : édition du dispositif pour plateformes de jeu.

L'ÉQUIPE DU PROJET

Chorégraphe Natacha Paquignon
Artiste numérique Raphaël Dupont
Danseurs pour la conception Lise Bois, Anita Mauro & danseurs amateurs
Conception scénographie Némo

DES IMAGES DE CABINES & DE L'ARTISTE NUMÉRIQUE

Les cabines autonomes en sont à l'étape de conception. Nous n'avons donc pas encore d'images à présenter de ce projet. Les deux liens suivants présentent des images de la première création Cabines, pour 3 danseurs professionnels

// Vidéo réalisée par Marie Monier : interview agrémentée d'images captées lors de la présentation d'une étape de travail le 8 octobre 2014 à Toï Toï Le Zinc (Villeurbanne) : http://vimeo.com/108892373

// Vidéo avec des images de la présentation d'une étape de travail lors de la Biennale off de la Danse (programmation Le Croiseur, Parvis Descartes, Lyon) et de la sortie de résidence à la Métive (centre de création contemporaine en Creuse) : https://vimeo.com/107017442

Site internet de Raphaël Dupont, artiste numérique (vidéo) : http://raphaeldpn.com/

MATÉRIEL & LOGICIEL

Le matériel dépendra des recherches, du propos, de la corporalité à explorer et du vocabulaire spécifique qui permettra d'y parvenir.

L'une des pistes actuelles consisterait à utiliser des cabines téléphoniques (négociations en cours avec France Télécom).

Il est néanmoins possible que la recherche artistique nous conduise à avoir besoin de construire de toutes pièces des cabines spécifiques.

Autonomies des cabines
Pour rendre les cabines autonomes, nous avons besoin d'un système informatique miniaturisé incluant le programme réalisé par l'artiste programmeur. Nous envisageons actuellement la possibilité d'utiliser un Raspberry pi, tout en sachant qu'il risque d'être limité.

Alimentation électrique : pour être autonomes, les cabines nécessiteront une alimentation électrique.
Elle pourra être filaire si le lieu de diffusion le permet, ou sur batterie dans le cas contraire.

Dans le cas d'une installation pérenne (lieu d'attente), le système d'alimentation devra être pensé avec les partenaires.

Programmation (logiciels)
Raphaël Dupont programme sur le logiciel vvvv : http://vvvv.org

NATACHA PAQUIGNON, CHORÉGRAPHE

Natacha Paquignon débute la pratique du mouvement par un biais détourné : dans son école de musique, on lui enseigne une méthode proche de celle de Jaques-Dalcroze. Des ateliers corporels sont associés aux cours de violon. De là vient sans doute son intérêt pour les liens entre son et mouvement.

Elle prend son premier cours de danse à 13 ans. À 18 ans, elle part à Toulouse se former, en danse contemporaine, auprès de Christine Gaudichon et au Conservatoire de Région avec Daniel Agésilas, et en danse jazz avec Irina Radkiewich. De 1996 à 1998, elle fait partie de la Classe Danse-Études de Michel Hallet-Eghayan à Lyon : aux études de danse sont associées des études universitaires.

Elle poursuit jusqu'en 2001 des études qui la mènent vers des recherches sur l'influence du puritanisme sur la danse et la littérature américaines du XXe siècle. En 1998, elle fonde avec Cathy Pose la compagnie Kat'chaça. Parallèlement, elle danse pour les compagnies De Visu In Situ / Marc Neff, La Marelle / Nicole Topin, Zigrolling Cie / Tony Vighetto.

En 2007, elle devient la chorégraphe de la compagnie Kat'chaça.
Elle s'intéresse particulièrement aux liens entre le corps, le cerveau et l'environnement. Ses premières pièces (L'aquarium en 2007, baby ploof en 2008) sont des recherches sur la matière eau. En 2010 elle s'intéresse aux liens entre danse, images et neurosciences dans la pièce Des illusions. En 2012 elle travaille pour la première fois avec un artiste numérique qui travaille sur des technologies en temps réel. Aujourd'hui elle poursuit ce travail conjoint entre danse et art numérique, à la recherche d'un langage qui pousse plus loin cette interrogation sur le lien entre corps, cerveau et environnement. Sa pratique du Qi Gong et de la méditation vont dans le même sens.

Elle développe également un travail de création partagée avec des non danseurs. Elle s'engage alors auprès d'habitants d'un quartier, de jeunes en difficulté d'insertion... Dans ces créations, l'écriture s'inspire des corps et des récits de ces danseurs non professionnels. Depuis septembre 2013, elle est en charge de la programmation danse de Toï Toï Le Zinc à Villeurbanne.

RAPHAËL DUPONT, ARTISTE NUMÉRIQUE

Après un Diplôme National d'Arts Visuels (DNAP) et un Diplôme National Supérieur Expression Plastique (DNSEP) à l'EESI de Poitiers, Raphaël Dupont explore les nouveaux médias à travers des installations interactives vidéos et sonores. Il collabore également avec différentes compagnies de théâtre, danse et groupes de musique pour des créations scénographiques. Il tente de proposer des expériences sensorielles, poétiques et corporelles aux spectateurs. Ou encore celles qui mettent en scène la relation du public à l'image, au son et à l'objet.

Il crée des performances et installations vidéo interactives dans le cadre de divers événements. En 2014 il crée la performance CT4C pour le A'Vaulx jazz Festival. Il crée des vidéos et visuels génératifs programmés pour différents spectacles, notamment en 2011 pour la pièce Mysuperlover.com de la compagnie i2a – L'image du corps / Matthieu Furgé à Poitiers. Il débute sa collaboration avec la compagnie Kat'chaça en 2014.

Compagnie Kat'chaça
Au Collectif La Machine, 7 rue Justin Godart, 69004 Lyon
SIRET 440 073 344 00044 / APE 9001Z / Licence n° 2-138128

CHORÉGRAPHE Natacha Paquignon
natacha.paquignon@katchaca.fr

ADMINISTRATION / PRODUCTION Sathya Flory
sathya.flory@katchaca.fr

COMMUNICATION / MÉDIATION Juliette Montier
juliette.montier@katchaca.fr

DIFFUSION Aurélia Szulc
aurelia.szulc@katchaca.fr

www.katchaca.fr / 09 52 08 96 55